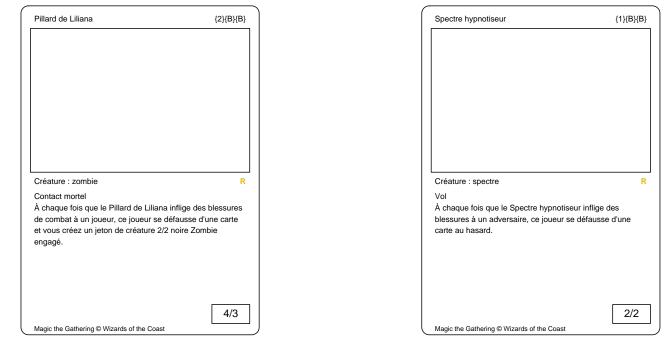


′	Nezumi rasdecroc	{1}{B}
	Créature : rat et gredin	R
	{1){B}, {T}: Un adversaire ciblé se défausse d'une c Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumi rasdecroc.	
		1/1
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Nezumi rasdecroc	{1}{B}
Nezumi rasdecroc Créature : rat et gredin {1}{B}, {T} : Un adversaire ciblé se défausse d'une car Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans sa main, inversez le Nezumí rasdecroc.	
Ontations and at one dis-	
	R
Ensuite, si ce joueur n'a plus de carte dans	
inversez le Nezumi rasdecroc.	



_		
	Pillard de Liliana	{2}{B}{B}
	Créature : zombie	R
	Contact mortel	
	À chaque fois que le Pillard de Liliana inflige des	
	de combat à un joueur, ce joueur se défausse d' et vous créez un jeton de créature 2/2 noire Zom engagé.	
		4/3
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
Créature : spectre	R
Vol À chaque fois que le Spectre hypno- blessures à un adversaire, ce joueu carte au hasard.	•

Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}		Torsion de l'esprit	{B}{B}
Créature : spectre	R		Rituel	c
Vol			Un joueur ciblé se défausse de deux c	artes de sa main à
À chaque fois que le Spectre hypnotiseur in	nflige des		moins qu'il ne se défausse d'une carte	
blessures à un adversaire, ce joueur se dé	fausse d'une		main.	
carte au hasard.				
	2/2			
	2/2			
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

	Spectre hypnotiseur	{1}{B}{B}
 	Créature : spectre	R
	Vol	
	À chaque fois que le Spectre hypnotiseur inflige or blessures à un adversaire, ce joueur se défausse carte au hasard.	
		2/2
	Magic the Cathering © Wizards of the Coast	

Torsion de l'esprit	{B}{B}
Rituel	С
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact d main.	main à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Torsion de l'esprit	{B}{B}	Dépression engloutie
Rituel Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de sa m moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact de		Terrain : île et marais ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille
main. Magic the Gathering © Wizards of the Coast	54	engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base. Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
wage the Gathering & Wizards of the Coast		mage the Gameling & Wizards of the Coast
Torsion de l'esprit	{B}{B}	Dépression engloutie

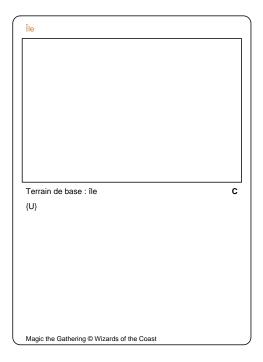
Torsion de l'esprit	{B}{B}
Div. 1	
Rituel	С
Un joueur ciblé se défausse de deux cartes de s moins qu'il ne se défausse d'une carte d'artefact main.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dépression engloutie	
Terrain : île et marais ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	R
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

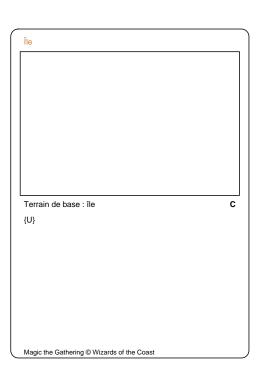
Dépression engloutie	Estuaire pollué
Terrain : île et marais ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	Magic the Gathering ® Wizards of the Coast
Dépression engloutie	Estuaire poliué
Terrain : île et marais ({T} : Ajoutez {U} ou {B}.) La Dépression engloutie arrive sur le champ de bataille engagée à moins que vous ne contrôliez au moins deux terrains de base.	Terrain {T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué : Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélangez.
	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Estuaire pollué	
Terrain	R
{T}, payez 1 point de vie, sacrifiez l'Estuaire pollué :	
Cherchez dans votre bibliothèque une carte d'île ou de	
marais, mettez-la sur le champ de bataille, puis mélange	Z.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	







Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Marais		Marais
Terrain de base : marais C		Terrain de base : marais C
{B}		{B}
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering ⊚ Wizards of the Coast
mago are Garleing @ Wizards of the Codst	,	magic are durining @ Wizurds or die codst

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Marais	
Terrain de base : marais	С
{B}	

Tombe aquatique		Tombe aquatique
Terrain : île et marais Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.		Terrain : île et marais Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast
Tombe aquatique		Tombe aquatique
Terrain : île et marais Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.		Terrain : île et marais Au moment où la Tombe aquatique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez payer 2 points de vie. Si vous ne le faites pas, elle arrive sur le champ de bataille engagée.
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Chevalet de torture	{1}	Chevalet de torture {	i}
Artefact Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.		Artefact Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire. Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.	P
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Chevalet de torture	(1)	Chevalet de torture	

	Chevalet of	de torture	{1}
Artefact P	Artefact		Р
Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ			
de bataille, choisissez un adversaire. Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de		•	
torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.		•	
nombre de cartes dans sa main.	nombre de	e cartes dans sa main.	
Magic the Gathering ® Wizards of the Coast			

Artefact

Au moment où le Chevalet de torture arrive sur le champ de bataille, choisissez un adversaire.

Au début de l'entretien du joueur choisi, le Chevalet de torture inflige X blessures à ce joueur, X étant 3 moins le nombre de cartes dans sa main.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Sceptre isochronique	{2}		Sceptre isochronique	{2}
Artefact	U		Artefact	U
<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouvez exiler une carte d'éphémère de votre main avec une valeu de mana inférieure ou égale à 2. {2}, {T}: Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faites ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût de mana.	ur s		<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous pouve: exiler une carte d'éphémère de votre main avec une vale de mana inférieure ou égale à 2. {2}, {T} : Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous faite ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son coût d mana.	ur
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Sceptre isochronique	{2}
Arteford	
Artefact	U
<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vous po	0111/07
exiler une carte d'éphémère de votre main avec une	
de mana inférieure ou égale à 2.	
{2}, {T}: Vous pouvez copier la carte exilée. Si vous	
ainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer son co mana.	oût de
mana.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

<u> </u>	{2}
Artefact	U
<i>Empreinte</i> ? Quand le Sceptre isochronique arrive sur le champ de bataille, vou exiler une carte d'éphémère de votre main avec de mana inférieure ou égale à 2. {2}, {T}: Vous pouvez copier la carte exilée. Si viainsi, vous pouvez lancer la copie sans payer so mana.	une valeur

Boomerang	{U}{U}		Boomerang	{U}{U}
Éphémère	С		Éphémère	С
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.			Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		J	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boomerang	{U}{U}
Éphémère	С
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Boomerang	{U}{U}
Éphémère	С
Renvoyez le permanent ciblé dans la main de son propriétaire.	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Négation	{1}{U}
Éphémère	
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Confrecarrez un sort non-creature cibie.	

Négation	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort non-créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caresse de Liliana	{1}{B}		ĺ.	Caresse de Liliana	{1}{B}
Enchantement	U		'	Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une o joueur perd 2 points de vie.	carte, ce			À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une car joueur perd 2 points de vie.	rte, ce
jouda. poru 2 pomio do vie.				Jedest, port 2 points do 110.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast				Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		•			
		_	_		
Caresse de Liliana	{1}{B}		(.	Caresse de Liliana	{1}{B}

Caresse de Liliana	{1}{B}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une o joueur perd 2 points de vie.	arte, ce
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Caresse de Liliana	{1}{B}
Enchantement	U
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une ca	_
joueur perd 2 points de vie.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dévotion dévoyée {2}	}{B}	Dévotion dévoyée	{2}{B}
Enchantement	R	Enchantement	R
À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans la mair d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.	n	À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans la m d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.	nain
d diffouedit, ce jouedit se delausse d'une carte.		d'un joueur, ce joueur se dérausse d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast		Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
Dévotion dévoyée {2}	}{B}	Dévotion dévoyée	{2}{B}

Dévotion dévoyée	{2}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un permanent est renvoyé da d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Dévotion dévoyée	{2}{B}
Enchantement	R
À chaque fois qu'un permanent est renvoyé dans la d'un joueur, ce joueur se défausse d'une carte.	main
d'un joueur, de joueur de delaudée à une dance.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Rien n'est jamais gâché	{1}{B}		Rien n'est jamais gâché	{1}{B}
Enchantement	R		Enchantement	R
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zoml			À chaque fois qu'un adversaire se défaus créature, créez un jeton de créature 2/2 r	
À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une			À chaque fois qu'un adversaire se défaus	
terrain, ajoutez {B}{B}. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une	carte		terrain, ajoutez {B}{B}. À chaque fois qu'un adversaire se défaus	sse d'une carte
non-créature, non-terrain, piochez une carte.			non-créature, non-terrain, piochez une ca	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast			Magic the Gathering © Wizards of the Coast	
		·		
Rien n'est jamais gâché	{1}{B}		Rien n'est jamais gâché	{1}{B}
<u> </u>				

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de

creature, creez un jeton de creature 2/2 hoire zornible. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez (B){B}. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Enchantement

R

À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de créature, créez un jeton de créature 2/2 noire Zombie. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte de terrain, ajoutez {B}{B}.

terrain, ajoutez {B}{B}. À chaque fois qu'un adversaire se défausse d'une carte non-créature, non-terrain, piochez une carte.

Magic the Gathering © Wizards of the Coast

Stupeur	{2}{B}		Stupeur {	[2}{B}
Rituel	P		Rituel	Р
Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au has	ard, et		Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasard	, et
se défausse ensuite d'une carte.			se défausse ensuite d'une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Stupeur	{2}{B}
Rituel	Р
Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au has se défausse ensuite d'une carte.	ard, et
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Stupeur	{2}{B}
Rituel	Р
Un adversaire ciblé se défausse d'une carte au hasarse défausse ensuite d'une carte.	d, et
Magic the Gathering @ Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}		Déférence {1}{	J}
Éphémère	U		Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarre cette manière, mettez-le dans la main de son propri la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.			Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré de cette manière, mettez-le dans la main de son propriétaire la place du cimetière de ce joueur. Piochez une carte.	à
Magic the Gathering © Wizards of the Coast)	Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U}
Éphémère	U
Contrecarrez un sort ciblé. Si ce sort est contrecarré cette manière, mettez-le dans la main de son proprié la place du cimetière de ce joueur.	
Piochez une carte.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Déférence	{1}{U
Éphémère	l
Contrecarrez un sort ciblé. Si cette manière, mettez-le dans la place du cimetière de ce jou	la main de son propriétaire à
Piochez une carte.	

Retrait d'âme	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort de créature ciblé.	·
Commodanies an Com ac Greatare Cision	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

Retrait d'âme	{1}{U}
Éphémère	С
Contrecarrez un sort de créature ciblé.	
Magic the Gathering © Wizards of the Coast	

